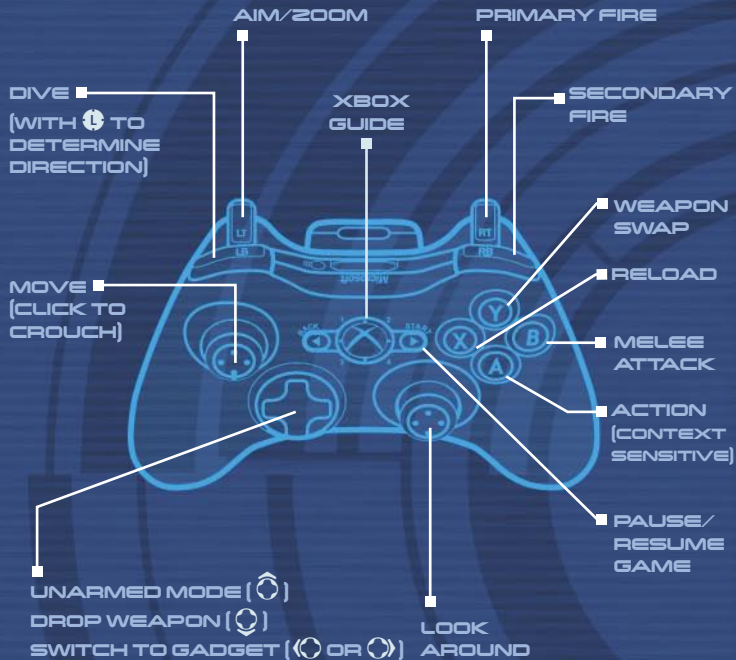




XBOX 360

XBOX
LIVE

TIME FOR ACTION!



A GUIDE TO MODERN COMBAT

2020
EDITION



dataDyne
YOUR LIFE | OUR HANDS



Get the strategy guide
primagames.com®



Microsoft
game studios

0905 Part No. X11-47349 XK

⚠ ADVARSEL!

Inden du begynder at spille, skal du læse vigtige sundheds- og sikkerhedsoplysninger i brugerhåndbogen til Xbox 360 og eventuelle brugerhåndbøger til eksternt udstyr. Gem alle brugerhåndbøger, så du altid kan slå op i dem. Du kan finde oplysninger om erstatningshåndbøger på www.xbox.com/support eller ved at ringe til Xbox Kundesupport (ise bagsidens inderside).

Vigtige sundhedsoplysninger om spil af videospil

Lysfølsomme anfald

Meget få personer kan opleve et anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selv personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfald eller epilepsi, kan have en udiagnosticeret tilstand, som kan medføre disse "lysfølsomme anfald" ved brug af videospil.

Disse anfald kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, træknings ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfald kan også medføre bevidstløshed eller krampes, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfald end voksne. Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres ved at tage følgende forholdsregler:

- Sid længere væk fra fjernsynsskærmen.
- Brug en mindre fjernsynsskærm.
- Spil i et veloplyst lokale.
- Spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge, før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfald eller epilepsi.

Oplysningerne i dette dokument, deriblandt henvisninger til URL-adresser og andre websteder, kan ændres uden varsel. Medmindre andet er angivet, er eksempler på firmaer, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoen, personer, steder og begivenheder skildret heri fiktive, og ingen forbindelse med noget virkeligt firma, organisation, produkt, domænenavn, e-mail-adresse, logo, person, sted eller begivenhed er tiltænkt eller skal udelades herfra. Overensstemmelse med gældende copyrightlovgivninger er brugerens ansvar. Uden begrænsning af copyrightrettighederne må ingen del af dette dokument gengives, lagres i eller introduceres i et søgesystem eller transmitteres i nogen som helst form eller på nogen som helst måde (elektronisk, mekanisk, fotokopiering, optagelse eller andet) eller til noget som helst formål uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation.


Microsoft kan have patenter, patentansøgninger, varemærker, copyrights eller andre intellektuelle ejendomsrettigheder, som dækker nævnte emne i dette dokument. Medmindre det er udtrykkeligt anført i skriftlige licensaftaler fra Microsoft, giver besiddelsen af dette dokument ingen licensrettigheder til disse patenter, varemærker, copyrights eller anden intellektuel ejendom.

Navne på faktiske firmaer og produkter kan være varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Uautoriseret kopiering, reverse engineering, transmission, offentliggørelse, udlejning, "pay for play" eller omgåelse af kopibeskyttelsen er strengt forbudt.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logoet, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, Rare-logoet, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logoerne og Xbox Live-logoet er enten registrerede varemærker eller varemærker, der tilhører Microsoft Corporation eller Rare Limited i USA og/eller andre lande. Rare Limited er et datterselskab tilhørende Microsoft Corporation.

 Bruger Bink Video.

 © Copyright 1997-2005 af RAD Game Tools, Inc.

Fremstillet under licens fra Dolby Laboratories.

www.something.com Soundtrack fås hos Something Distribution.

Indspilning af stemmer er foretaget af Outsource Media Ltd.

Musikken er skrevet og fremført af Dave Clynick. Produceret og mixet af Andy Gray og Dave Clynick hos Strongroom Studios i London. Arrangeret af Andy Gray. Yderligere Pro Tools-redigering og forfriskninger, Ian Dowling. Musik masteret af Tim Young hos Metropolis, London.

"Glitter Girl" "Evil Side" og "Pearl Necklace" fremført af MorissonPoe, tekst af Jean Morisson, Musik af MorissonPoe, tak til Ethology / Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Alle rettigheder forbeholdes. Brugt med tilladelse.

"Limelight" fremført af Kevi og Kat, skrevet af Jeff Steinmetz og Katrina Steinmetz, Urge Productions.

www.urgeproductions.com. alle rettigheder forbeholdes. Brugt med tilladelse.

SÅDAN KOMMER DU I GANG

Når du træder ind i spilverdenen for første gang, bliver du bedt om at oprette en profil, så du kan gemme spilforløb, score, indstillinger og præstationer i spillet. Spilforløbet gemmes automatisk efter hvert niveau, og desuden når du opnår noget nyt eller ændrer dine indstillinger.

HOVEDMENU

1. **Missions (Missioner):** Kør hele udfordringen af historiebaserede missioner i spiltilstanden **Solo Agent** (alene) eller **Co-Operative** (samarbejde).
2. **Combat Arena (Kamparena):** Konfigurer et spil for flere spillere (spil på delt skærm, via System Link eller Xbox Live®). Se afsnittet Combat Arena for at få yderligere oplysninger.
3. **Options (Indstillinger):** Optimer din knapkonfiguration, skift figur til spil for flere spillere, og rediger indstillinger for lyd/video.

MISSIONSTILSTAND

Du kan gennemføre missionerne alene i spiltilstanden **Solo Agent** eller med en ven i **Co-Operative**. Via menupunktet **Leaderboards (Ranglister)** opretter du forbindelse til Xbox Live og tilføjer din score til onlinaranglisterne.

START AF EN SOLOMISSION

Vælg **Missions** i **Main Menu (Hovedmenuen)** og derefter **Solo Agent** på skærbilledet **Mission Mode (Missionstilstand)**. Menuen **Mission Select (Valg af mission)** åbnes. På dette tidspunkt skal du beslutte, hvilken mission du vil starte med (nye spillere starter altid med Datacore-missionen), og derefter vælge sværhedsgrad under **Mission Difficulty (Missionens sværhedsgrad)**. Du kan kun vælge en sværhedsgrad, der er den samme som eller lavere end den forrige mission.

Læs **Mission Briefing (Missionsbriefingen)** (eller tryk på **A** for at gå videre), og fortsæt derefter til **Mission Summary (Missionsoversigt)**. Herfra kan du straks starte missionen eller begynde med at besøge **Armory (Våbenværkstedet)** for at tilpasse dit arsenal af våben.

START AF EN FÆLLES MISSION

Vælg **Missions** i **Main Menu (Hovedmenuen)** og derefter **Co-Operative (Samarbejde)** på skærbilledet **Mission Mode (Missionstilstand)**. Vælg derefter, hvordan du vil arbejde sammen med din medagent. Du kan vælge at spille via **Local (delt skærm på en enkelt Xbox 360™-konsol)** eller **System Link (lokalnetværk)**. Herefter går du direkte til **Mission Select (Valg af mission)**. Den spiller, der starter spillet, bestemmer niveau og sværhedsgrad.

Vælg **Xbox Live**, hvorefter onlinefunktionerne til spil med flere spillere bruges til at finde en egnet holdkammerat, før du fortsætter til skærbilledet **Mission Select (Valg af mission)**.

PLADSER TIL VÅBENVÆRKSTED OG VÅBEN

Du har kun adgang til **Armory** (Våbenværkstedet), før en mission begynder. Dit standardvåben er P9P, men du kan også vælge at bruge våben fra tidligere missioner. Ammunitionen for det våben, du er udstyret med (i magasinet og i alt) vises på skærmen.

Alle våben har sekundære og i nogle tilfælde tertiære funktioner. Tryk på **RB**, og hold knappen nede for at bruge våbnets sekundære funktion. Hold knappen **RB** nede, og tryk på **LT** for at bruge den tertiære funktion.

Du har fire pladser til våben, men det betyder ikke nødvendigvis, at du har plads til fire forskellige ting. Pistoler optager f.eks. en enkelt plads, mens snigskytterifler og raketvåben fylder tre pladser hver. Reglerne for våbenpladser gælder både for spillet **Solo Agent** og **Combat Arena**.

Du kan også tage en gadget med på en mission, som kan byttes ved at besøge **Armory** (Våbenværkstedet). Hver gadget er kontekstafhængig og er udstyret med en startsekvens, som skal udføres for at kunne bruge den. Tryk på **Y** for at afbryde en startsekvens. Dit valg af gadgets kan påvirke de veje og muligheder, du står over for.

1 PLADS P9P | Magsec | Magnum | Psykosevåben | Viblade
Falcon | Hawk | Granat | Flashbang | Multimin

2 PLADSER CMP-150 | Kampskjold | FAC-16
UGL | Laptop | RCP-90 | KSI-74
DEF-12 | SuperDragon | DW-P5

3 PLADSER M60 | Plasmariffel
Shockwave | Jackal-raketstyr

1 2 3 4

Beskyttende panser, som du finder på en mission, påvirker ikke antallet af tilgængelige våbenpladser. Panser vises med en hvid ramme rundt om din helbredslinje og reducerer den skade, du får fra fjendtlig beskydning (bortset selvfølgelig fra panserbrydende skyts). Pansrede fjender i **Solo Agent**-missioner kan modstå flere skud på det beskyttede område. I **Combat Arena**-missioner fordeles effekten af alle pansertyper over hele kroppen.

STYRING

Standardkonfigurationen er vist. Vælg **Options** (Indstillinger) i **Main Menu** (Hovedmenuen) for at ændre knapkonfiguration.



* **Xbox Guide**: Præferencer, der er foretaget i **Xbox Guide**, kan tilsidesætte individuelle spillindstillinger. Hvis ændringer i menuen **Options** (Indstillinger) ikke træder i kraft, skal du kontrollere, at der ikke er nogen konflikt med **Xbox Guide**-indstillingerne.

TAKTISKE MANØVRER

FINDE DÆKNING

Statuslinjen **Action Indicator** (Handlingsindikator) vises på skærmen, når du nærmer dig genstande og ting i omgivelserne, der kan bruges som dækning. Tryk på **A** for at finde dækning. Brug **RT** for at se og sigte rundt om søjler (hvor det er relevant) og **RT** for at skyde. Tryk på **A** igen, når du er klar til at forlade dækningen.

UNDVIGEMANØVRER

Brug **RT** sammen med **LB** for at foretage spring og rullefald for at gøre dig til et vanskeligere mål. Et skud, der rammer dig, mens du springer eller ruller, giver dig dog mere skade end normalt.

SIGTETILSTAND

Hvis du har brug for at sigte mere præcist, skal du holde knappen **RT** nede, mens du bevæger dig. Dette aktiverer tilstanden **Aim** (Sigt) og gør det nemmere at sigte. Til gengæld bliver du lidt langsommere. Kikkertsigtet aktiveres, hvis det aktuelle våben er udstyret med det. Er det tilfældet, kan du zoome mere ind, alt efter hvor meget du trykker på **RT**.

DOBBELTVÅBEN

Nogle våben, især pistoler og maskinpistoler kan affyres parvis, hvis du har et par, der passer sammen. Den øgede skudstyrke sker på bekostning af **Aim**-funktionen, da **RT** nu bruges til at affyre våbenet i venstre hånd i stedet for. Granater og kampskjoldet kan også bruges samtidigt med en pistol eller en maskinpistol (selvom dette deaktiverer de sekundære funktioner).

OPSAMLING OG BORTKASTNING AF VÅBEN

Gå hen over et våben for at samle det op eller tømme det for ammunition. Hvis du ikke har nok ledige våbenpladser, kan du trykke på **Y** for at bytte det aktuelle våben ud med det nye (visningen **Weapon Swap** (Våbenbytning) vises på skærmen). Du smider normalt automatisk et våben ved at bruge **Weapon Swap**, men du kan også smide et våben manuelt, når du vil, ved at trykke på **Q**.

SKJULNING AF VÅBEN OG AFVÆBNING

Nogle gange er det mere fornuftigt at gemme våbenet væk og gå rundt ubevæbnet. Tryk på **Q** for at skjule et våben (dette påvirker også din bevægelseshastighed). Når du er ubevæbnet, kan du gribe efter en modstanders våben ved at stå foran denne og trykke på **RB**.

KONVERSATION

Hvis du møder en figur på en mission, der tydeligvis er ubevæbnet, er det smartere at skjule dit våben og bruge dine talegaver for at komme videre. Hvis figuren vil tale med dig, har du tre muligheder: Du kan bluffe, true eller charmere (vælges med retningstasten **Q**). Prøv at bluffe folk, som ser forvirrede ud, true dem, som virker nervøse og charmere dem, som virker venlige.

HÅNESIGNALER

I afgørende kampe finder du måske ud af, at dine modstandere prøver at håne dig. Du kan vende situationen om og få overtaget med en knivskarp gengældelse. Efter en fjendtlig hån vises en **Q**-retning på skærmen. Tryk den rigtige retning for at tage til genmæle og distrahere din fjende, så du kan angribe ham.

KONTROLLEREDE FALD

Du kan falde ned fra højder svarende til 1. sal relativt sikkert. Virkningen af landingen nedsætter din bevægelseshastighed og giver dig en mindre chokskade, selvom denne hurtigt gendannes (ild, gas og nærkampsangreb har også en midlertidig chokvirkning). Hvis du falder ned fra større højder, er det langt farligere. Sig ikke, at du ikke blev advaret!

TÅRNE

Der er placeret tungt bevæbnede tårne flere steder, både på land og på fartøjer, f.eks. på luftpudefartøjet. Tårnmonterede våben kan stjæles eller byttes, selvom deres hovedfordele – ubegrænset ammunition og ingen genladningstid – kun gælder, så længe de er monteret.

KLATRING AD STIGER

Statuslinjen **Action Indicator** vises på skærmen, når du nærmer dig en stige. Tryk på **A** for at gemme eventuelle våben væk og sætte foden på trinene, og tryk derefter **RT** op eller ned for at gå opad eller nedad. Tryk på **A**, og hold knappen nede for at glide hurtigt ned ad stigen.

SVÆVEBANER

Statuslinjen **Action Indicator** vises også, når du går under svævebaner. Tryk på **A** for at bruge svævebanen. Du slipper og lander automatisk på jorden, når du når til enden.

KAMPARENAEN

Kampe i kamparenaen for flere spillere hører under spiltyperne DeathMatch og DarkOps. Du kan få adgang til begge ved at vælge Combat Arena i hovedmenuen og derefter vælge tilslutningstype.

Med **Local** kan du spille på en enkelt maskine, enten solo mod robotter eller på en delt skærm med op til tre andre spillere. Med **System Link** kan du kæmpe mod andre maskiner på et lokalt netværk (du har igen mulighed for at dele skærmen i fire dele). Endelig kan du med **Xbox Live** deltage i onlinespil.

XBOX LIVE


Spil med hvem som helst, når som helst og hvor som helst på Xbox Live. Opbyg din profil (dit gamer kort). Chat med dine venner. Hent indhold på Xbox Live Markedsplads. Send og modtag stemme- og videomeddelelser. Kom med online, og deltag i revolutionen!

TILSLUTNING Inden du kan bruge Xbox Live, skal du tilslutte din Xbox-konsol til internettet via en hurtig forbindelse (f.eks. bredbånd) og tilmelde dig Xbox Live-tjenesten. På adressen www.xbox.com/live kan du se, om Xbox Live er tilgængeligt i dit område, og du kan få oplysninger om, hvordan du bliver tilsluttet Xbox Live.

FAMILY SETTINGS Ved hjælp af disse fleksible værktøjer, som er lette at anvende, kan forældre og plejere ud fra aldersgrænsen afgøre, hvilke spil unge spillere må få adgang til. Du kan finde flere oplysninger på www.xbox.com/familysettings

På Xbox Live kan du vælge QuickMatch, som giver dig hurtig og nem adgang til lobbyen DeathMatch/DarkOps lobby, eller Custom Match for at foretage en mere specifik søgning.

SPLIT-SCREEN (DELT SKÆRM)

Tryk på  på en ekstra controller for at aktivere endnu en spiller. Spillerne får standardprofiler, men kan også vælge **Xbox Guide**-gæsteprofiler.

RANKED VS. UNRANKED (RANGERED ELLER MOD IKKE-RANGERED)

Permanente statistikker registreres kun i rangerede spil, der har færre indstillinger, som kan ændres af brugeren. I ikke-rangerede spil kan alle konfigurationer spilles.

LEADERBOARDS (RANGELISTER)

Her kan du sammenligne dine præstationer og hårdt tjente point med andre skarpskytter i hele verden.

TEAMS (HOLD)

Hvert hold repræsenteres af figurer fra spillene for én spiller og indeles i identiteter. Spillets vært vælger, hvilke to hold der skal spille mod hinanden. To hold kan ikke have den samme identitet.

OVERSIGT OVER DEATHMATCH

DeathMatch er en idé fra dataDyne Corp. Spillerne konkurrerer i virtuelle arenaer med flere forskellige grupper af våben. De højst rangerende DeathMatch-kæmpere fejres som globale berømtheder.

SCENARIER

KILLCOUNT (Antal drab): En kamp, hvor alle kæmper mod alle. Vinderen er den spiller, der nedlægger flest fjender.

TEAM KILLCOUNT (Holddrab): Kun holdkamp. Det vindende hold er det hold, der nedlægger flest fjender i alt.

CAPTURE THE FLAG (Erobr flaget): Kun holdkamp. Hvert hold prøver at få fat i fjendens flag og bringe det hjem til egen base. Det hold, der formår at erobre flest flag, udråbes som vinder.

TERRITORIAL GAINS (Kamp om territorier): Kun holdkamp. Holdende prøver at erobre neutrale høje og bevare kontrollen over dem, indtil de giver point. Det hold, der erobrer og bevarer kontrollen over flest høje, vinder.

OVERSIGT OVER DARKOPS

DarkOps er et turbaseret spil for flere spillere og er langsommere og mere taktisk end DeathMatch. Spillerne skal i hver runde købe våben for de penge, de har tjent ved at besejre fjender og udføre missioner.

SCENARIER

ERADICATION (Udslettelse): Kun holdspil. Det sidste hold, der har overlevende medlemmer, vinder.

ONSLAUGHT (Stormløb): Kun holdspil. Ét hold forsvaret en base med kun ét liv hver og kan købe våben som normalt. Det andet hold har kun basisvåben, men et ubegrænset antal liv. Det hold, der overlever i længst tid, mens basen forsvares, vinder.

INFECTION (Infektion): Et spil alle mod alle med to grupper: Smittede og ikke-smittede. De fleste spillere starter som ikke-smittede, men bliver smittet, når de dør. Hvis de ikke-smittede overlever til slutningen af spillet, tjener de point, men hvis de smittede nedkæmper dem, tjener de smittede point. Den samlede score afgør, hvem der vinder.

SABOTAGE: Kun holdspil. Målet er at ødelægge udvalgte mål. Det hold, der ødelægger flest af modstanderholdets mål, vinder.

GARANTI

BEGRÆNSET GARANTI VEDRØRENDE DERES KOPI AF SOFTWAREN TIL XBOX-SPILLET ("SPIL")

GARANTI.

Microsoft Corporation ("Microsoft") garanterer, at dette Spil i alt væsentligt vil fungere som beskrevet i den medfølgende brugerhåndbog i en periode på 90 dage fra datoen for det første køb. Denne begrænsede garanti gælder dog ikke, hvis problemer med Spillet skyldes uheld, misbrug, virus eller fejlagtig brug. Microsoft giver ikke nogen som helst anden form for garanti eller tilsagn om Spillet.

DERES BEFØJELSER.

Hvis De inden for 90 dages perioden opdager et problem med Spillet, som er dækket af denne garanti, skal det returneres til forhandleren sammen med en kopi af den originale kvittering. Forhandleren vil efter eget valg (a) reparere eller udskifte Spillet uden beregning, eller (b) refundere købesummen. Microsoft indestår for ethvert erstattet Spil i den resterende del af den oprindelige garantiperiode, dog mindst 30 dage. Microsoft er ikke ansvarlig for skader i det omfang, sådanne skader kunne være undgået ved rimelig forsigtighed.

LOVBESTEMTE RETTIGHEDER.

De har muligvis lovbestemte rettigheder i forhold til Deres forhandler, som ikke påvirkedes af Microsofts begrænsede garanti. HVIS DE IKKE HAR KØBT SPILLET TIL DERES PERSONLIGE BRUG (DVS. NÅR DE IKKE HANDLER SOM FORBRUGER) Følgende betingelser gælder i det omfang, den gældende lovgivning tillader dette.

INGEN ANDRE GARANTIER.

Microsoft og Microsofts leverandører fraskriver sig alle andre garantier og betingelser, såvel udtrykkelige som stiltiende, med hensyn til Spillet og den medfølgende brugerhåndbog.

BEGRÆNSNING AF ANSVAR.

Hverken Microsoft eller Microsofts leverandører kan holdes ansvarlige for nogen skader, der er forårsaget af eller på nogen måde følger af brugen af eller den manglende mulighed for at bruge Spillet, selv om Microsoft eller Microsofts leverandører er blevet underrettet om muligheden for sådanne skader. Unden alle omstændigheder er Microsofts og Microsofts leverandørers fulde ansvar begrænset til det beløb, som De faktisk har betalt for Spillet.

Hvis De har spørgsmål vedrørende denne garanti, bedes De kontakte Deres forhandler eller Microsoft på:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

VAROITUS

Lue ennen tämän pelin pelaamista Xbox 360 -konsolin ja oheislaitteiden käyttöohjeet sekä käyttäjän turvallisuutta ja terveyttä koskevat keskeiset ohjeet. Säilytä kaikki ohjeet tulevaa käyttöä varten. Saat kadonneen ohjeen tilalle uuden osoitteesta www.xbox.com/support tai ottamalla yhteyden Xbox-asiakaspalveluun (lisätietoja on takakannessa).

Tärkeä videopelien pelaamista koskeva terveysvaroit

Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtauksista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisten kohtauksen tiettyntyyppisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuviot. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus "valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin" videopelejä pelatessaan.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsin tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysyttävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempi todennäköisyys saada epileptinen kohtaus. Voit vähentää epileptisten kohtausten vaaraa toimimalla seuraavasti.

- Istu kauempana televisiosta.
- Käytä pienempää televisiota.
- Pelaa hyvin valaistussa huoneessa.
- Älä pelaa väsyneenä tai rasittuneena.

Jos sinulla tai sukulaissillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tämän asiakirjan kaikki tiedot, mukaan lukien URL-osoitteet ja muut viittaukset Web-sivustoihin, voivat muuttua ilmoittamatta. Kaikki tässä yhteydessä esitetyt esimerkiksi yritykset, organisaatiot, tuotteet, domain-nimet, sähköpostiosoitteet, logot, henkilöt ja tapahtumat ovat kuvitteellisia eikä niillä ole mitään yhteyttä todellisiin yhtiöihin, organisaatioihin, tuotteisiin, domain-nimiin, sähköpostiosoitteisiin, logoihin, henkilöihin tai tapahtumiin, ellei muuta ole erikseen ilmoitettu. Tekijänoikeuslakien noudattaminen on käyttäjän vastuulla. Tämän asiakirjan mitään osaa ei saa jäljentää, tallentaa tai siirtää noutojärjestelmään tai siirtää missään muodossa tai millään tavalla (elektronisesti, mekaanisesti, valokopioimalla, tallentamalla tai muutoin) mihinkään käyttötarkoitukseen ilman Microsoft Corporationin antamaa nimenomaista kirjallista lupaa.

Microsoftilla voi olla patentteja, patenttihakemuksia, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muita immateriaalioikeuksia, jotka koskevat tämän asiakirjan aihepiiriä. Tässä asiakirjassa ei myönnetä mitään oikeuksia näihin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muihin immateriaalioikeuksiin, ellei Microsoftin kirjallisessa käyttöoikeussopimuksessa nimenomaisesti toisin mainita.

Mainittujen todellisten yhtiöiden ja tuotteiden nimet saattavat olla omistajiensa tavaramerkkejä. Ohjelmistomateriaalin valtuuttamaton kopioiminen, purkaminen lähdekoodiksi, julkinen esittäminen, vuokraaminen, maksun kerääminen pelaamisesta tai kopiointisuojaus ohittaminen kielletään jyrkästi

© & © 2005 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Microsoft, Microsoft Game Studios -logo, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, Rare-logo, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logot ja Xbox Live -logo ovat joko Microsoft Corporationin tai Rare Limitedin rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Rare Limited on Microsoft Corporationin tytäryhtiö.

Bink Käyttää Bink Video -sovellusta.

© Copyright 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.

Valmistettu Dolby Laboratoriesilta hankitun lisenssin nojalla.

www.something.com Soundtrack-levyn saa Something Distributionilta.

Ääninauhituksen teki Outsource Media Ltd.

Musiikin sävelsi ja esitti Dave Clynick. Tuotanto ja miksaus: Andy Gray ja Dave Clynick Strongroom Studiosissa Lontoossa. Tekninen suunnittelu: Andy Gray. Pro Tools -lisämuokkaus ja virvokkeet: Ian Dowling. Musiikin masterointi: Tim Young, Metropolis, Lontoo.

"Glitter Girl" "Evil Side" ja "Pearl Necklace": esittäjä MorissonPoe, sanoitus Jean Morisson, sävellys MorissonPoe, Ethology / Sidecar Recordsin luovalla. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Kaikki oikeudet pidätetään. Käytetään luovalla.

"Limelight": esittäjät Kepi and Kat, sanoitus ja sävellys: Jeff Steinmetz ja Katrina Steinmetz, Urge Productions. www.urgeproductions.com Kaikki oikeudet pidätetään. Käytetään luovalla.

ALKUTOIMET

Kun astut pelin maailmaan ensimmäistä kertaa, peli pyytää luomaan profiilin, johon tallennetaan tieto pelitilanteesta sekä parhaat tulokset, asetukset ja saavutukset. Pelitilanne tallentuu automaattisesti kunkin kentän jälkeen sekä kun saavutat jotakin uutta tai muutat asetuksia.

MAIN MENU (PÄÄVALIKKO)

1. **Missions** (tehtävät): Valitsemalla tämän vaihtoehdon voit aloittaa tarinaan perustuvien tehtävien suorittamisen **Solo Agent** (yksinpeli) tai **Co-Operative** (yhteistyö) -tilassa.
2. **Combat Arena** (taisteluareena): Valitsemalla tämän vaihtoehdon voit määrittää moninpelin asetukset (jaetun ruudun peli, System Link tai Xbox Live®). Lisätietoja on kohdassa Taisteluareena.
3. **Options** (asetukset): Valitsemalla tämän vaihtoehdon voit määrittää ohjausasetukset, vaihtaa moninpelin oletushahmoa ja muokata ääni- ja videoasetuksia.

MISSION MODE (TEHTÄVÄTILA)

Voit suorittaa tehtäviä yksin **Solo Agent** (yksinpeli) -tilassa tai ystävän kanssa **Co-Operative** (yhteistyö) -tilassa. **Leaderboards** (pistetaulukot) -toiminnolla voit muodostaa yhteyden Xbox Live -palveluun ja lisätä tuloksesi online-luetteloon.

YKSIPELITEHTÄVÄN ALOITTAMINEN

Valitse ensin **Main Menu** (päävalikko) -valikosta vaihtoehto **Missions** (tehtävät) ja sitten **Mission Mode** (tehtävätila) -näytössä vaihtoehto **Solo Agent** (yksinpeli). **Mission Select** (tehtävänvalinta) -valikko tulee näkyviin. Tässä vaiheessa joudut valitsemaan tehtävän, jonka haluat suorittaa (uudet pelaajat aloittavat aina Datacore-tehtävästä). Sen jälkeen valitaan **Mission Difficulty** (tehtävän vaikeusaste) -asetus. Vaikeusasteeksi voi valita vain edellisen tehtävän vaikeusasteen tai sitä helpomman.

Katso **Mission Briefing** (tehtävänanto) (tai ohita se painamalla **A**) ja jatka sitten **Mission Summary** (tehtävän tiedot) -näyttöön. Tästä voit aloittaa tehtävän suoraan tai käydä ensin **Armory** (asevarikko) -näytössä mukauttamassa aseistuksesi.

YHTEISTYÖTEHTÄVÄN ALOITTAMINEN

Valitse ensin **Main Menu** (päävalikko) -valikosta vaihtoehto **Missions** (tehtävät) ja sitten **Mission Mode** (tehtävätila) -näytössä vaihtoehto **Co-Operative** (yhteistyö). Valitse seuraavaksi, miten haluat työskennellä agenttikollegan kanssa. Valitse **Local** - (paikallinen jaetun ruudun peli yhdellä Xbox 360™ -konsolilla) tai **System Link** (lähiverkko) -peli, niin pääset suoraan **Mission Select** (tehtävänvalinta) -näyttöön. Pelin aloittaja valitsee kentän ja vaikeusasteen.

Xbox Live -vaihtoehdolla voit etsiä sopivan joukkueoverin online-moninpelitoiminnolla ennen siirtymistä **Mission Select** (tehtävänvalinta) -näyttöön.

ARMORY (ASEVARIKKO) JA ASEPAIKAT

Armory (asevarikko) on käytettävissä vain ennen tehtävän aloittamista. Oletusase on P9P, mutta voit käyttää myös aikaisemmista tehtävistä tuotuja aseita. Käytössä olevan asean ammuksat (lippaassa ja kokonaismäärä) näytetään näytössä.

Kaikissa aseissa on kakkostoiminto ja joissakin tapauksissa myös kolmostoiminto. Voit käyttää asean kakkostoimintoa painamalla **RB** ja vapauttamalla sen. Voit käyttää kolmostoimintoa pitämällä **RB** pohjassa ja painamalla **LT**.

Aseiden kuljettamiseen on neljä asepaikkaa, mutta tila ei välttämättä riitä neljälle eri esineelle. Esimerkiksi pistoolit vievät yhden asepaikan, kun taas kiikarikiväärit ja singot vievät kolme. Asepaikkasäännöt ovat voimassa sekä **Solo Agent** - (yksinpeli) että **Combat Arena** (taisteluareena) -peleissä.

Voit valita tehtävään myös yhden kojeen, jota voi vaihtaa asevarikolla (**Armory**). Jokaisen kojeen toiminta on tilannekohtaista. Kojeseen liittyy aina käynnistysnäppäily, joka pitää tehdä, jotta kojeen käyttäminen onnistuu. Voit keskeyttää käynnistysnäppäilyn painamalla **Y**. Valittu koje saattaa hyvinkin vaikuttaa mahdollisiin reitteihin ja toimintavaihtoehtoihin.

1 PAIKKA	P9P Magsec Magnum psykoosiase värinäpuukko Falcon Hawk kranaatti välähdyspaukku monimiina		
2 PAIKKAA	CMP 150 taistelukilpi FAC-16 UGL kannettava tietokone RCP-90 KSI-74 DEF-12 SuperDragon DW-P5		
3 PAIKKAA	M60 plasmakivääri iskuaalto Jackal sinko		
1	2	3	4

Tehtävän aikana löytyvä kehopanssari ei vaikuta asepaikkoihin. Panssarin näkee elinvoimapaikkia ympäröivästä valkoisesta ääriiviivasta. Se vähentää vihollistulen aiheuttamaa vauriota (panssariluoteja lukuun ottamatta). **Solo Agent** (yksinpeli) -tehtävissä panssaroidut viholliset kestävät normaalia enemmän osumia suojattuun alueeseen. **Combat Arena** (taisteluareena) -pelissä panssari suojaa kauttaaltaan.

OHJAUS

Kuvassa näytetään oletusohjaus. Voit vaihtaa ohjauksen toimintaa valitsemalla **Main Menu** (päävalikko) -valikosta vaihtoehdon **Options** (asetukset).



* Xbox-opas: Xbox-oppaassa määritetyt asetukset voivat ohittaa jotkin pelin asetukset. Jos **Options** (asetukset) -valikon valinnat eivät astu voimaan, tarkista, että ne eivät ole ristiriidassa Xbox-oppaan asetusten kanssa.

TAKTISET LIIKKEET

SUOJAUTUMINEN

Näyttöön tulee **Action Indicator** (toimintoilmaisim), kun lähestyt esinettä tai ympäristön kohdetta, jota voi käyttää suojautumiseen. Suojautu painamalla **A**. Voit katsoa ja tähdätä pilareiden ympäri (mikäli mahdollista) painamalla **LT** ja ampua painamalla **RT**. Paina uudelleen **A**, kun olet valmis poistumaan suojasta.

VÄISTÄMINEN

Painamalla **LT** ja **LB** voit tehdä syöksyjä ja kierähdyksiä ja hankaloittaa siten hahmoosi osumista. Syöksyn tai kierähdyksen aikana saadut osumat tekevät kuitenkin tavallista enemmän vauriota.


TÄHTÄYSTILA

Kun haluat tähdätä tavanomaista tarkemmin, pidä **LT** pohjassa, kun liikut. Tämä aktivoi **Aim** (tähtäys) -tilan, jossa tähtäminen helpottuu mutta liikkuminen hidastuu. Jos aseessa on kiikaritähtäin, sekin on tällöin käytössä. Siinä tapauksessa näkymää voi lähentää painamalla **LT**. Näkymä lähentyy sitä enemmän, mitä kovemmin näppäintä painetaan.


KAKSI ASETTA

Joitakin aseita, lähinnä pistooleita ja konepistooleita, voi käyttää kahta kerrallaan, jos niitä saa kaksi samanlaista. Tulivoimaa tasapainottaa **Aim** (tähtäys) -toiminnon menetys, sillä **LT** laukaiseekin vasemman käden ase. Pistoolin tai konepistoolin rinnalla voi käyttää myös kranaatteja ja taistelukilpeä (vaikka kakkostoiminto ei olekaan tällöin käytössä).


ASEIDEN KERÄÄMINEN JA PUDOTTAMINEN

Voit poimia aseiden tai tyhjentää sen ammuksista kävelemällä sen yli. Jos vapaita asepaikkoja ei ole riittävästi, voit vaihtaa käytössä olevan aseeseen uuteen painamalla **Y** (**Weapon Swap** (aseen vaihto) -näyttö tulee näkyviin). **Weapon Swap** (aseen vaihto) -toiminnon aikana aseiden pudottaminen tapahtuu yleensä automaattisesti, mutta voit heittää aseiden pois manuaalisesti koska tahansa painamalla .


ASEIDEN PILOTTAMINEN JA ASEISTA RIISUMINEN

Toisinaan ase kannattaa panna koteloon ja kulkea aseettomana. Voit piilottaa aseiden painamalla  (tämä vaikuttaa myös liikkumisnopeuteen). Aseettomana voit yrittää napata vastustajan aseiden seisomalla vastustajan edessä ja painamalla **RB**.

KESKUSTELU

Jos tapaat tehtävän aikana selvästi aseettoman hahmon, paras vaihtoehto voi olla piilottaa ase ja pyrkiä etenemään keskustelutaidon avulla. Jos kohde suostuu keskustelemaan, käytössä on kolme vaihtoehtoa: hämäys, uhkailu ja hurmaaminen (valitaan  -suunnilla). Hämmäntyneitä ihmisiä kannattaa yrittää hämätä, hermostuneita uhkailla ja ystävällisiä hurrata.

PILKKAHUUDOT

Tärkeissä taisteluissa vastustaja saattaa huudella solvauksia. Voit hyödyntää tilannetta ja hankkia henkisen etulyöntiaseman terävällä vastauksella. Kun vihollinen pilkkaa,  -suunta tulee näkyviin. Paina nopeasti oikeaan suuntaan, niin vastaat pilkkaan ja hämää siten vastustajaa. Saat tällöin tilaisuuden tehdä vauriota.




HALLITTU PUTOAMINEN

Voit laskeutua yhden kerroksen korkeudesta suhteellisen turvallisesti. Tömhähdys vaikuttaa hetken liikkumisnopeuteen ja aiheuttaa vähän iskuvauriota, vaikka tämä palautuuikin nopeasti (myös tuli, kaasua ja lähitaisteluhyökkäykset aiheuttavat tilapäistä iskuvauriota). Korkealta putoaminen on paljon vaarallisempaa. Älä väitä, ettemme olisi varoittaneet.


TYKKITORNIT

Eri paikoissa on raskasasein varustettuja tykkitorneja. Niitä on maalla ja esimerkiksi ilmatyynyalueksen tapaisissa ajoneuvoissa. Tykkitorniin asennetun aseiden voi viedä tai vaihtaa, vaikka niiden tärkeimmät edut, rajattomat ammukset ja hetkessä tapahtuva lataaminen, toimivatkin vain, kun ase on kiinni tykkitornissa.

TIKKAAT

Kun lähestyt tikkaita, **Action Indicator** (toimintoilmais) tulee näkyviin. Voit panna aseesi koteloon ja nostaa jalat tikkaile painamalla . Sen jälkeen voit nousta tai laskeutua kääntämällä  ylös- tai alaspäin. Voit liukua tikkaita pitkin nopeasti alas pitämällä  pohjassa.

KÖYDET

Action Indicator (toimintoilmais) tulee näkyviin myös, kun kävelet köyden ali. Voit käyttää köyttä painamalla . Kun pääset köyden päähän, hahmo päästää irti ja pudottautuu automaattisesti maahan.

TAISTELUAREENA

Taistelutareenalla käytävät monen pelaajan taistelut ovat joko DeathMatch- tai DarkOps-pelejä. Kumminkin valitaan valitsemalla Main Menu (päävalikko) -valikosta vaihtoehto Combat Arena (taistelutareena) ja valitsemalla yhteystila.

Local (paikallinen) -vaihtoehdolla voit kilpailla yhdellä konsolilla joko yksin botteja vastaan tai jaetun ruudun tilassa enintään kolme muuta pelaajaa vastaan. **System Link** -vaihtoehdolla taistelet muita pelaajia vastaan lähiverkossa (neljän pelaajan jaetun ruudun tila on taas mahdollinen). **Xbox Live** -vaihtoehdolla voit osallistua toimintaan Internet-yhteyden välityksellä.

XBOX LIVE


Pelaa missä tahansa, milloin tahansa ja kenen kanssa tahansa Xbox Live -palvelun avulla. Laadi itsellesi profiili eli pelaajakortti. Juttele verkossa kaverien kanssa. Lataa sisältöä Xbox Live -kauppapaikassa. Lähetä ja vastaanota ääni- ja videoviestejä. Ota yhteys ja tule mukaan vallankumoukseen.

YHDISTÄMINEN Ennen kuin voit käyttää Xbox Live -palvelua, yhdistä Xbox-konsolisi Internetiin laajakaistayhteydellä ja tilata Xbox Live -palvelu. Saat selville, onko Xbox Live -palvelu saatavilla alueellasi ja Xbox Live -palveluun yhdistämisestä käymällä osoitteessa www.xbox.com/live.

FAMILY SETTINGS (PERHEASETUKSET) Vanhemmat voivat näiden kätevien ja monikäyttöisten välineiden sisältöluokituksen avulla päättää, mitä pelejä nuoret pelaajat saavat käyttää. Saat lisätietoja käymällä osoitteessa www.xbox.com/familysettings.

Xbox Live pikapeli-toiminnolla voi siirtyä nopeasti ja vaivattomasti johonkin DeathMatch/DarkOps-aulaan ja mukautettu peli -toiminnolla voi tehdä täsmällisen haun.

SPLIT SCREEN (JAETUN RUUDUN TILA)

Voit tuoda peliin toisen pelaajan painamalla vapaassa ohjaimessa . Pelaajille annetaan oletusprofiilit, mutta he voivat valita myös Xbox-oppaan vierasprofiileista.

RANKED (SJOITETTU) VAI UNRANKED (SJOITTAMATON)

Elinikäisiä tietoja seurataan vain sijoitusotteluissa, joissa on vähemmän muutettavia asetuksia. Sijoittamattomissa peleissä voi pelata millä tahansa asetuksilla.

LEADERBOARDS (PISTETAULUKOT)

Tällä toiminnolla voit verrata suoritustasi ja uurastuksella ansaittuja tietoja muiden maailmalla pelaavien tarkk'ampujien tuloksiin.

TEAMS (JOUKKUEET)

Jokaista joukkuetta edustavat identiteetin perusteella ryhmitetyt yksinpelin hahmot. Pelin omistaja valitsee, mitkä kaksi joukkuetta ottelevat toisiaan vastaan. Joukkueilla ei voi olla samaa identiteettiä.

DEATHMATCH-OTTELUN ESITTELY

DeathMatch on dataDyne Corp:n luomus. Pelaajat kilpailevat virtuaaliareenoilla jollakin monista erilaisista asevalikoimista. Parhaat DeathMatch-kilpailijat nauttivat maailmanlaajuisesta julkisuudesta.

SKENAARIOT

KILLCOUNT: Kaikki kaikkia vastaan. Ottelun voittaa se pelaaja, joka kerää eniten tappoja.

TEAM KILLCOUNT: Vain joukkueille. Ottelun voittaa se joukkue, jonka jäsenet keräävät yhteensä eniten tappoja.

CAPTURE THE FLAG: Vain joukkueille. Kumpikin joukkue yrittää kaapata vihollisen lipun ja palata omaan tukikohtaansa. Eniten kaappauksia tehnyt joukkue voittaa ottelun.

TERRITORIAL GAINS: Vain joukkueille. Joukkueet yrittävät vallata puolueettomia kukkuloita ja pitää niitä hallussa, kunnes saavat pisteitä. Eniten kukkuloita vallannut ja hallussaan pitänyt joukkue voittaa ottelun.

DARKOPS-ESITTELY

DarkOps on moninpeli, jossa pelataan useita kierroksia. Se etenee DeathMatch-otteluita hitaammin ja on luonteeltaan taktisempi. Pelaajien on ostettava joka kierroksella aseita vihollisten tappamisesta ja tavoitteiden täyttämisestä saadulla käteisellä.

SKENAARIOT

ERADICATION: Vain joukkueille. Skenaarino voittaa se joukkue, jolla on viimeisenä jäseniä jäljellä.

ONSLAUGHT: Vain joukkueille. Toinen joukkue puolustaa tukikohtaa. Jokaisella jäsenellä on yksi elämä. Jäsenet voivat ostaa aseita tavalliseen tapaan. Toisella joukkueella on vain perusaseet, mutta rajattomasti elämiä. Skenaarion voittaa se joukkue, joka pysyy elossa pisimpään tukikohtaa puolustaessaan.

INFECTION: Tässä ottelussa kaikki taistelevat kaikkia vastaan. Siinä on kaksi osapuolta: saastuneet ja saastumattomat. Useimmat pelaajat ovat aluksi saastumattomia ja he saastuvat vasta, kun heidät tapetaan. Jos saastumattomat selviävät loppuun asti, he saavat pisteitä. Jos saastuneet tuhoavat saastumattomat, he saavat pisteitä. Voittaja ratkeaa kokonaispistemäärän perusteella.

SABOTAGE: Vain joukkueille. Tämän ottelun avain on kohdistettu tuho, sillä ottelun voittaa se joukkue, joka tuhoaa eniten toisen joukkueen omaisuutta.

TAKUU

RAJOITETTU TAKUU KOSKIEEN XBOX-PELIOHJELMAN ("PELIN") KOPIOITA

TAKUU.

Microsoft Corporation ("Microsoft") takaa, että tämä peli toimii olennaisilta osiltaan käyttöohjeessa kuvatulla tavalla 90 vuorokauden ajan alkuperäisestä ostopäivämäärästä lukien. Rajoitettu takuu raukeaa, jos peliin liittyvä ongelma aiheutuu onnettomuudesta, tuotteen väärästä käytöstä tai virusohjelmasta. Microsoft ei anna mitään muuta takuuta tai lupautua peliä koskien.

ASIAKKAAN OIKEUDET.

Jos havaitset 90 vuorokauden sisällä pelissä olevan, takuun kattavan ongelman, palauta peli yhdessä alkuperäisen myyntikuitin kanssa myyjälle. Myyjällä on oikeus joko (a) korjata tai vaihtaa tuote veloituksetta tai (b) palauttaa ostohinta. Myyjällä on oikeus valita haluamansa menettelytapa. Vaihtopeliä koskee alkuperäisen 90 vuorokauden takuuaajan jäljellä oleva aika tai 30 vuorokauden uusi takuuajka, joka alkaa vaihtopelin vastaanottamisesta. Takuuajoista pidempi on voimassa. Microsoft ei vastaa sellaisista vahingoista, jotka olisi voitu välttää kohtuullisella huolenpidolla.

LAKISÄÄTEISET OIKEUDET.

Sinulla voi olla lakisääteisiä oikeuksia myyjän suhteen. Microsoftin rajoitettu takuu ei vaikuta näihin oikeuksiin. JOS PELIÄ EI OLE OSTETTU HENKILÖKOHTAISEEN KÄYTTÖÖN (EI ET OLE KULUTTAJA) Seuraavat ehdot ovat voimassa sovellettavan lain sallimassa enimmäislaajuudessa.

EI MUITA TAKUITA.

Microsoft ja sen toimittajat kiistävät kaikki muut peliä ja sen mukana tulevaa käyttöohjetta koskevat nimenomaiset tai oletetut takuut ja ehdot.

VASTUUNRAJOITUS.

Microsoft tai sen toimittajat eivät vastaa mistään vahingoista niiden aiheutumistavasta riippumatta, jos vahingot aiheutuvat jollakin tavalla pelin käytöstä tai siitä, ettei sitä ole voitu käyttää, vaikka Microsoftille ja sen toimittajille olisi ilmoitettu sellaisten vahinkojen mahdollisuudesta. Joka tapauksessa Microsoftin ja sen toimittajien koko vastuu rajoittuu pelistä maksettuun todelliseen kauppahintaan.

Jos sinulla on kysyttävää tästä takuusta, ota yhteyttä Microsoft-jälleenmyyjään tai Microsoft Oy:hyn. Yhteystiedot:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

⚠ ADVARSEL

Før du spiller dette spillet, bør du lese brukerveiledningen for Xbox 360 og veiledningene til eventuelt tilleggsutstyr for å få viktig sikkerhets- og helseinformasjon. Ta vare på alle brukerveiledninger. Hvis du trenger nye manualer, kan du gå til www.xbox.com/support eller ringe kundestøtte for Xbox (se innsiden av bakpermen).

Viktig helseadvarsel som gjelder spilling av videospill

Fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videospill. Selv mennesker som ikke før har opplevd anfall eller epilepsi, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfallene" når de ser på videospill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig bevissthetstap. Anfallene kan også føre til bevisstløshet eller krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsøk lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene eller spørre barna om dem – barn og ungdom er mer utsatt for slike anfall enn voksne. Du kan redusere faren for fotosensitive epileptiske anfall ved å ta følgende forholdsregler:

- Sett deg lenger vekk fra TV-skjermen.
- Bruk en mindre TV-skjerm.
- Spill i et godt opplyst rom.
- Ikke spill når du er sliten eller trøtt.

Hvis du eller noen i familien har opplevd anfall eller epilepsi tidligere, bør du oppsøke lege før du begynner å spille.

Informasjonen i dette dokumentet, inkludert URLer og andre referanser til nettsteder på Internett, kan endres uten forhåndsvarsel. Med mindre annet er angitt, er eksempelvis selskapene, -organisasjonene, -produktene, -domenenavnene, -e-postadressene, -logoene, -personene, -stedene og hendelsene angitt her, oppdiktete, og ingen forbindelse med virkelige selskaper, organisasjoner, produkter, domenenavn, e-postadresser, logoer, personer, steder eller hendelser er tiltenkt eller skal kunne utledes. Overholdelse av gjeldende lover om opphavsrett er brukerens ansvar. Uten å begrense opphavsretten, kan ingen deler av dette dokumentet reproduseres, oppbevares i eller legges inn i et gjenfinningssystem eller overføres i noen som helst form eller på noen som helst måte (elektronisk, mekanisk, ved fotokopiering, innspilling eller annet) eller til et hvilket som helst formål, uten skriftlig tillatelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patenter, patentesøknader, varemerker, opphavsrett eller annen intellektuell eiendomsrett til det som omtales i dette dokumentet. Bortsett fra når det er uttrykkelig angitt i skriftlige lisensavtaler fra Microsoft, gir dette dokumentet ingen lisens til disse patentene, varemerkene, opphavsrettene eller annen intellektuell eiendomsrett.

Navnene på faktiske selskaper og produkter som nevnes i dette dokumentet kan være varemerker for sine respektive eiere. Uautorisert kopiering, dekompilering, overføring, offentlig bruk, leie, betaling for å spille eller omgåelse av kopibeskyttelsen er strengt forbudt.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Microsoft Corporation. Med enerett.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logoene, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, Rare-logoene, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logoene og Xbox Live-logoene er enten registrerte varemerker eller varemerker for Microsoft Corporation eller Rare Limited i USA og/eller andre land. Rare Limited er et datterselskap av Microsoft Corporation.

Blink Bruker Blink Video.

video © Copyright 1997-2005 av RAD Game Tools, Inc.

Produsert på lisens fra Dolby Laboratories.

www.something.com Lydspor er tilgjengelig på Something Distribution.

Stemmeinnspeiling av Outsource Media Ltd.

Musikken er skrevet og fremført av Dave Clynick. Produsert og mikset av Andy Gray og Dave Clynick hos Strongroom Studios, London. Lydteknikk av Andy Gray. Ekstra Pro Tools-redigering og forbedringer Ian Douling. Musikken er mastret av Tim Young ved Metropolis, London.

"Glitter Girl 'Evil Side'" og "Pearl Necklace" fremføres av MorissonPoe, tekst av Jean Morisson, Musikk av MorissonPoe, etter tillatelse fra Ethology / Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Med enerett. Brukes med tillatelse.

"Limelight" er fremført av Kipi and Kat, skrevet av Jeff Steinmetz og Katrina Steinmetz, Urge Productions.

www.urgeproductions.com Med enerett. Brukes med tillatelse.

KOMME I GANG

Første gang du begynner deg inn i spillverdenen, blir du bedt om å opprette en profil slik at du kan registrere fremgangen din og besteresultater, innstillinger og prestasjoner i spillet. Fremgangen lagres automatisk etter hvert kapittel og også når du oppnår noe nytt eller endrer innstillingene.

HOVEDMENY

1. **Missions (Oppdrag):** Kjør full pakke med alle historiebaserte oppdrag i enten **Solo Agent** (Soloagent) eller **Co-Operative** (Samarbeid) modus.
2. **Combat Arena** (Kamparena): Sett opp et flerspillerspill (delt skjerm, systemlink eller Xbox Live®). Se avsnittet om kamparenaen hvis du vil ha nærmere informasjon.
3. **Options** (Innstillinger): Du kan optimalisere kontrolloppsettet, endre standardfiguren for flerspillerspill og redigere lyd- og bildeinnstillinger.

MISSION (OPPDRAK)

Du kan ta deg av oppdragene som enkeltspiller i **Solo Agent**-modus eller sammen med en venn i **Co-Operative** (Samarbeid) modus. Valget **Leaderboards** (Resultattavler) kobler deg til Xbox Live, og prestasjonen din legges inn på online-rankingen.

STARTE ET SOLOOPPDRAK

Velg **Missions** (Oppdrag) fra **Main Menu** (Hovedmenyen) og deretter **Solo Agent** (Soloagent) fra skjermbildet **Mission Mode** (Oppdragsmodus). Menyen **Mission Select** (Velg oppdrag) vises. Her må du velge hvilket oppdrag du vil ta på deg (nye spillere starter alltid med Datacore-oppdraget), og deretter vises **Mission Difficulty** (Vanskelighetsgrad for oppdrag). Du kan bare velge den samme vanskelighetsgraden som forrige oppdrag, eller lavere.

Se på **Mission Briefing** (Oppdragsoversikt) (eller trykk på **A** for å hoppe over), og fortsett til **Mission Summary** (Oppdragssammendrag). Herfra kan du begynne oppdraget med én gang, eller først gå innom **Armory** (Våpenlageret) for å tilpasse våpenbeholdningen din.

STARTE ET CO-OP MISSION (SAMARBEIDSOPPDRAG)

Velg **Missions** (Oppdrag) fra **Main Menu** (Hovedmenyen) og deretter **Co-Operative** (Samarbeid) fra skjermbildet **Mission Mode** (Oppdragsmodus). Deretter velger du hvordan du vil jobbe med partneren din. Velg mellom å spille **Local** (Lokalt) (delt skjerm på en enkelt Xbox 360™-konsoll) eller via **System Link** (linkkabler), og du kommer direkte til **Mission Select** (Velg oppdrag). Den spilleren som satte i gang spillet, bestemmer oppdrag og vanskelighetsgrad.

Velg **Xbox Live™**, og du kan bruke den Internett-baserte flerspillerfunksjonen til å finne en passende lagkamerat før du fortsetter til skjermbildet **Mission Select** (Velg oppdrag).

ARMORY (VÅPENLAGER) & WEAPON SLOTS (VÅPENSPOR)

Armory (Våpenlageret) kan du bare gå til før et oppdrag starter. Ditt standard skytevåpen er P9P, men du kan også velge å bruke våpen som er hentet fra tidligere oppdrag. Ammunisjonen du har til det utstyrte våpenet (i magasinet og totalt), vises på skjermen.

Alle våpen har sekundære og, i visse tilfeller, tertiære funksjoner. For å åpne våpenets sekundære funksjon trykker du og slipper **RB**. For å åpne en tertiær funksjon holder du inne **RB** og trykker på **LT**.

Det er fire ledige spor til å bære våpen i, men det gir ikke nødvendigvis rom for fire separate våpen. En pistol tar for eksempel opp ett spor, mens Sniper Rifles (snikskytterrifler) og Rocket Launchers (rakettkastere) er så store at de tar opp tre hver. Reglene for våpenspor gjelder både for **Solo Agent** og **Combat Arena** (Kamparena).

Du kan også bære med deg én gadget til et oppdrag, som du kan bytte ved å besøke **Armory**. Hver gadget er avhengig av omgivelsene og har en oppstartsekvens som må fullføres for at den skal kunne brukes på riktig måte. Trykk på **Y** for å avbryte en startsekvens. Valget av gadgets kan påvirke hvilke ruter og alternativer som står åpne for deg.

1 SPOR P9P | Magsec | Magnum | Psychosis-gevær | Viblade
Falcon | Hawk | Granat | Flashbang | Multitime

2 SPOR

CMP 150 | Kampskjold | FAC-16
UGL | Laptop | RCP-90 | KSI-74
DEF-12 | Superdrage | DW-P5

3 SPOR

M60 | Plasmarifle
Shockwave | Jackal
Rakettkaster

1

2

3

4

Defensivt påvirker ikke kropsrustninger som blir funnet i et oppdrag de ledige våpensporene dine. Rustninger er markert med et hvitt omriss rundt helsesøylen, og reduserer skaden som påføres av fiendtlig ild (med unntak av prosjektiler som trenger gjennom rustning). Fiender med rustning i **Solo Agent**-oppdrag vil kunne tåle flere skudd i det beskyttede området. I **Combat Arena** (Kamparena) er virkningen av alle typer rustning lik over hele kroppen.

KONTROLLER

Standardkontrollene vises. Hvis du vil endre på kontrollmetoden, velger du **Options** (Alternativer) fra **Main Menu** (Hovedmenyen).



* **Xbox-guide:** Innstillingene som er valgt i **Xbox-guiden**, kan overstyre individuelle spillinnstillinger. Hvis endringer som er gjort via **Options**-menyen ikke blir tatt i bruk, bør du sjekke om det kan være en konflikt med innstillingene i **Xbox-guiden**.

SØKE DEKNING

Action Indicator (Handlingsindikator) vises på skjermen når du nærmer deg gjenstander og ting i omgivelsene som kan brukes som dekning. Trykk på **A** for å søke dekning. Bruk **L** til å se og sikte rundt søyler (hvis aktuelt), og **RT** til å skyte. Trykk på **A** igjen når du er klar til å gå ut av dekningen.

UNNVIKE ANGREP

Bruk **L** sammen med **LB** for å stupe og rulle under kamp, slik at det blir vanskeligere for andre å treffe deg. Men skudd som faktisk treffer deg når du stuper eller ruller unna, vil påføre mer skade enn vanlig.

SIKTEMODUS

Når du har bruk for å sikte mer nøyaktig, holder du inne **LT** mens du beveger deg rundt. Dette aktiverer **Aim** (Sikte), som gjør det enklere å finne mål. Ulempen er at du beveger deg langsommere. Et kikkertsikte blir brukt hvis det er montert et slikt på det gjeldende våpenet ditt. I så fall får du enda høyere zoom-nivå, avhengig av hvor mye du trykker på **LT**.

TO VÅPEN

Noen våpen, først og fremst pistoler og maskinpistoler, kan brukes samtidig hvis du skaffer deg et par som passer sammen. Men den ekstra kraften utjevnes ved at du mister siktefunksjonen, fordi **LT** nå skyter med det venstre våpenet i stedet. Granater og kampskjoldet kan også tas i bruk sammen med en pistol eller maskinpistol (selv om dette slår av de sekundære funksjonene).

PLUKKE OPP OG SLIPPE VÅPEN

Gå over et våpen for å ta det eller tømme det for ammunisjon. Hvis du ikke har nok ledige spor, kan du trykke på **Y** for å bytte ut gjeldende skytevåpen med et nytt (**Weapon Swap** (Bytt våpen) vises på skjermen). Et våpen blir vanligvis sluppet automatisk ved **Weapon Swap**, men du kan også når som helst kvitte deg med et våpen manuelt ved å trykke på **Q**.

SKJULE VÅPEN OG AVVÆPNE

Noen ganger er det best å legge bort våpenet og gå ubevæpnet. Trykk på **Q** for å skjule et våpen (dette påvirker også bevegelseshastigheten). Mens du er ubevæpnet, kan du prøve å gripe etter en motstanders våpen ved å stå foran vedkommende og trykke på **RB**.

SAMTALE

Hvis du skulle støte på en tydelig ubevæpnet person under et oppdrag, kan det kanskje lønne seg å skjule våpenet ditt og bruke samtaleens kunst for å komme videre. Hvis vedkommende er villig til å snakke, har du tre mulige valg: Å bløffe, true eller sjarmere (velges med **Q**-retningene). Prøv å bløffe folk som virker forvirret, true dem som ser nervøse ut og sjarmere dem som ser vennlige ut.

FORNÆRMELSER

I avgjørende slag kan du oppleve at motstanderne liker å fornærme deg. Du kan vende denne situasjonen rundt og få overtaket med et knivskarpt comeback. Etter en fornærmelse fra en fiende vil **Q**-retningen vises på skjermen. Trykk riktig retning raskt for å gjengjelde, slik at fienden blir distraheret, og du får en mulighet til å påføre ham litt skade.

KONTROLLERTE FALL

Du kan falle fra høyder på én etasje forholdsvis trygt. Støtet fra landingen skader bevegelseshastigheten litt og påfører deg en liten sjokkskade, men dette går raskt over (midlertidig sjokkskade oppstår også av brann, gass og nærangrep). Fall fra større høyder er mye mer farlig. Ikke kom og si at du ikke ble advart.

TÅRN

Tårn med tunge våpen montert finnes på ulike steder, både på land og på kjøretøy som for eksempel luftputebåten. Tårnmonterte våpen kan stjeles eller byttes, men den viktigste fordelene ved dem - ubegrenset ammunisjon og ingen ladetid - gjelder bare så lenge de er montert.

KLATRE I STIGER

Action Indicator (Handlingsindikatoren) vises på skjermen når du nærmer deg en stige. Trykk på **A** for å ta på deg eventuelle våpen du bærer på og få foten på trinnene, og trykk deretter **L** opp eller ned for å gå oppover eller nedover. Trykk og hold inne **A** for å skli raskt nedover stigen.

VAIERE

Action Indicator vises også når du går under vaiere. Trykk på **A** for å bruke vaieren. Du slipper taket og slippes ned på bakken når du kommer til enden.

COMBAT ARENA (KAMPARENA)

Flerspillerslag i Combat Arena hører inn under bannerne DeathMatch (Dødskamp) og DarkOps (Mørke operasjoner). Du kan gå til begge disse ved å velge Combat Arena (Kamparena) fra hovedmenyen og deretter velge en tilkoblingsmåte.

Med **Local** (Lokal) kan du konkurrere på en enkelt maskin, enten solo mot roboter eller på delt skjerm med opptil tre andre spillere. Med **System Link** kan du slåss mot andre maskiner i et lokalt nettverk (igjen med mulig firedelt skjerm), og med **Xbox Live** kan du bli med på action på nettet.

XBOX LIVE


På Xbox Live kan du spille når som helst og hvor som helst mot hvem som helst. Bygge din profil (ditt spillerkort). Chatte med venner. Last ned innhold fra Xbox Live Marketplace. Send og motta tale- og videomeldinger. Komme deg på nett og bli med på revolusjonen.

KOBLE TIL Før du kan bruke Xbox Live, må du koble Xbox-konsollen til en høyhastighets Internett-tilkobling og registrere deg som Xbox Live-medlem. Hvis du vil ha mer informasjon om tilkobling, og hvis du vil finne ut om Xbox Live er tilgjengelig der du bor, går du til <http://www.xbox.com/live>.

FAMILY SETTINGS Disse enkle og fleksible verktøyene gjør foreldre og foresatte i stand til å avgjøre hvilke spill spillerne skal få tilgang til, basert på innholdssensuren. Du finner mer informasjon på <http://www.xbox.com/familysettings>.

Xbox Live tilbyr QuickMatch (Hurtigmatch) for rask og enkelt tilgang til en DeathMatch-/DarkOps-lobby, eller en Custom Match (Tilpasset match) for et mer spesifikt søk.

DELT SKJERM

Hvis du vil sette inn en annen spiller, trykker du  på en annen kontrollen. Spillere får tildelt standardprofiler, men kan også velge gjesteprofiler på Xbox-guiden.

RANGERT KONTRA URANGERT

Livslang statistikk blir bare registrert i rangerte spill, som har færre oppsettalternativer som kan endres. I urangerte spill kan alle oppsett spilles.

LEADERBOARDS (RESULTATTAVLER)

Dette valget lar deg sammenligne prestasjonene dine og din hardt opparbeidede statistikk mot dem til andre skarpskyttere over hele verden.

LAGENE

Hvert lag er representert av figurer fra énspillerspillet, og gruppert i identiteter. Spilleieren velger hvilke to lag som skal spille mot hverandre. To lag kan ikke ha samme identitet.

OVERSIKT OVER DEATHMATCH (DØDSKAMP)

DeathMatch er skapt av dataDyne Corp. Spillerne konkurrerer i virtuelle arenaer med en eller flere ulike våpengrupper. De topp-rangerte DeathMatch-spillerne blir tiljublet som verdenskjendiser.

SCENARIER

KILLCOUNT (Drapstall): Dette er fritt for hvem som helst. Den som klarer flest nedskytinger, har vunnet.

TEAM KILLCOUNT (Drapstall for lag): En kamp bare for lag. Vinnerlaget er det som oppnår flest kollektive nedskytinger.

CAPTURE THE FLAG (Erobre flagget): En kamp bare for lag. Hvert lag prøver å ta fiendens flagg og vende tilbake til sin egen base. Det laget som har høyest antall vellykkede erobringer, blir kåret til vinner.

TERRITORIAL GAINS (Territorietutvidelse): En kamp bare for lag. Lagene skal prøve å erobre nøytrale høyder og holde kontrollen over dem inntil de genererer poeng. Det laget som erobrer og holder flest høyder, har vunnet.

OVERSIKT OVER DARKOPS (MØRKE OPERASJONER)

DarkOps er et rundebasert flerspillerspill, som har langsommere hastighet og er mer taktisk enn DeathMatch. Spillerne må kjøpe våpen for hver runde med kontanter som er opptjent fra nedskyting av fiender og fullføring av mål.

SCENARIER

ERADICATION (Utslettelse): Et spill bare for lag. Det siste laget som har igjen medlemmer i live, har vunnet.

ONSLAUGHT (Nedslakting): Et spill bare for lag. Ett lag forsvarer en base med ett liv hver, og kan kjøpe våpen som vanlig. Andre lag har bare basisvåpen, men uendelig med liv. Det laget som holder seg i live lengst mens de forsvarer basen, har vunnet.

INFECTION (Infeksjon): Et spill som er fritt for alle, med to fraksjoner: Infiserte og uinfiserte. De fleste begynner som uinfiserte, og blir infisert først når de blir drept. Hvis de uinfiserte overlever til slutt, tjener de poeng. Hvis de infiserte feier dem ut, tjener de poeng. Den endelige poengsummen avgjør hvem som har vunnet.

SABOTAGE (Sabotasje): Et spill bare for lag. Måltrettet ødeleggelse er nøkkelen, siden det laget som påfører det andre lagets eiendom mest skade, har vunnet.

BEGRENSET GARANTI

BEGRENSET GARANTI FOR DITT EKSEMPLAR AV SPILL-PROGRAMVAREN XBOX ("SPILLET")

BEGRENSET GARANTI.

Microsoft Corporation ("Microsoft") innestår for at dette Spillet hovedsakelig vil fungere slik det er beskrevet i den vedlagte håndboken i en periode på 90 dager fra første kjøpsdato. Denne begrensede garantien gjelder ikke hvis eventuelle problemer med Spillet kan relateres til ulykker, misbruk, virus eller feil anvendelse. Microsoft gir ingen annen garanti for eller løfter relatert til Spillet.

DINE RETTIGHETER:

Hvis du oppdager et problem med Spillet som dekkes av denne begrensede garantien i 90-dagersperioden, kan du returnere Spillet til din forhandler sammen med en kopi av den originale kjøpskvitteringen. Din forhandler vil, etter eget valg, (a) reparere Spillet eller levere deg tilsvarende Spill gratis eller (b) refundere det du har betalt for Spillet. Eventuelt Spill som leveres deg i henhold til foregående setning vil være dekket av garantien i den lengste av den resterende opprinnelige garantiperioden eller 30 dager fra du mottok det nye Spillet. Microsoft er ikke ansvarlig for skader som på rimelig måte kunne ha vært unngått.

LOVBESTEMTE RETTIGHETER.

Du kan ha lovbestemte rettigheter overfor din forhandler uavhengig av Microsofts begrensede garanti. HVIS DU IKKE KJØPTE SPILLET TIL PERSONLIG BRUK (DET VIL SI HVIS DU IKKE OPPTRÅDTE SOM FORBRUKER), GJELDER FØLGENDE: Følgende vilkår gjelder i den grad ikke annet følger av gjeldende ufravikelig lovgivning.

INGEN ANDRE GARANTIER.

Microsoft og dets leverandører fraskriver seg alle øvrige uttrykkelige og stilltiende garantier og vilkår når det gjelder Spillet og den medfølgende håndboken.

BEGRENSNING AV ANSVAR.

Verken Microsoft eller dets leverandører er ansvarlige for noen form for eventuelle skader som på en eller annen måte skyldes bruk av eller manglende evne til å bruke Spillet. Dette gjelder selv om Microsoft eller dets leverandører er blitt underrettet om muligheten for slike skader. Under enhver omstendighet er ansvaret til Microsoft og dets leverandører begrenset til det beløpet du faktisk har betalt for Spillet.

Hvis du har spørsmål om denne begrensede garantien, kan du kontakte forhandleren eller Microsoft på:
Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

⚠ VARNING

Innan du spelar detta spel bör du läsa igenom den viktiga säkerhetsinformationen i Xbox 360 instruktionsbok och bruksanvisningar till eventuell kringutrustning. Behåll alla bruksanvisningar. De kan behövas vid ett senare tillfälle. Om du behöver ersätta en bruksanvisning kan du gå till www.xbox.com/support eller ringa till Xbox kundstöd (information finns längst bak i instruktionsboken).

Viktig hälsovarning om att spela videospel

Anfall orsakade av ljuskänslighet

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösa dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, kramptryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfallen kan även orsaka medvetelslöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna. Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder:

- Sitt längre från TV-skärmen.
- Använd en mindre TV-skärm.
- Spela i ett väl upplyst rum.
- Spela aldrig när du är sömnig eller trött.

Rådgör med läkare innan du börjar spela om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Informationen i detta dokument, inklusive webbadresser och andra hänvisningar till webbplatser, kan ändras utan föregående avisering. Om ingenting annat anges är exempel på företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser och händelser i detta dokument faktiva. Inga associationer är avsiktliga, eller bör göras, till verkliga företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser eller händelser. Det åligger användaren att följa alla tillämpliga lagar om upphovsrätt. Med reservation för att inte begränsa upphovsrätten, får ingen del av detta dokument kopieras, lagras eller introduceras i ett återvinningssystem, eller överföras i någon form eller med några metoder (elektroniskt, mekaniskt, med fotokopiering, inspelning eller på annat sätt), eller i något syfte, utan uttryckligt tillstånd skriftligen av Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patent, patentsökningar, varumärken, upphovsrätt eller andra immateriella rättigheter som skyddar materialet i detta dokument. Utom i de fall detta uttryckligt medges skriftligen i något licensavtal från Microsoft, ger detta dokumentets innehåll inte någon licens till dessa patent, varumärken, upphovsrätter eller andra immateriella rättigheter.

Namn på verkliga företag och produkter som nämns i detta dokument kan vara varumärken som tillhör respektive ägare. Obehörig kopiering, ändring, överlåtelse, offentlig visning, uthyrning, spel mot betalt eller kringgående av upphovsrättsskydd är strängligen förbjudet.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Med ensamrätt.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logotypen, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, Rare-logotypen, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logotyperna och Xbox Live-logotypen är registrerade varumärken som tillhör Microsoft Corporation eller Rare Limited i USA och/eller andra länder. Rare Limited är ett dotterbolag till Microsoft Corporation.

Ⓜ Använder Blink Video.

© Copyright 1997-2005 RAD Game Tools, Inc.

Tillverkad under licens från Dolby Laboratories.

www.something.com Soundtrack tillgängligt från Something Distribution.

Röstinspelning av Outsource Media Ltd.

Musik skriven och framförd av Clynick. Producerad och mixad av Andy Gray och Dave Clynick vid Strongroom Studios, London. Tekniker: Andy Gray. Övrig Pro Tools-redigering och uppdatering av Ian Douling. Musiken mastrad av Tim Young vid Metropolis, London.

"Glitter Girl" "Evil Side" och "Pearl Necklace" framförda av MorissonPoe, texta av Jean Morisson, musik av MorissonPoe, med tillstånd av Ethology/Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Med ensamrätt. Används med tillstånd.

"Limelight" framförs av Kepi and Kat, skriven av Jeff Steinmetz och Katrina Steinmetz, Urge Productions. www.urgeproductions.com Med ensamrätt. Används med tillstånd.

KOMMA IGÅNG

Första gången du ger dig in i spelets värld uppmanas du att skapa en profil, så att du kan hålla reda på hur långt du kommit samt spara poäng, inställningar och prestationer i spelet. Spelet sparas automatiskt efter varje nivå, när du lyckats med en ny prestation och när du sparar inställningarna.

HUVUDMENYN

1. **Missions (uppdrag):** Kör hela uppsättningen handlingsbaserade uppdrag i något av lägena **Solo Agent** (ensam agent) eller **Co-Operative** (samarbete).
2. **Combat Arena (stridsarena):** Ställ in ett spel för flera spelare (delad skärm, System Link eller Xbox Live[®]). Mer information finns i avsnittet om Combat Arena (stridsarenan).
3. **Options (alternativ):** Optimera inställningen av handkontroller, ändra standardkaraktär i flerspelarläge samt redigera ljud/bildalternativen.

UPPDRAGSLÄGE

Du kan ta dig an uppdragen ensam i läget **Solo Agent** (ensam agent) eller med en vän i läget **Co-Operative** (samarbete). Med alternativet **Leaderboards** (resultattavlor) kan du ansluta till Xbox Live och lägga till dina resultat i online-rankingen.

STARTA ETT SOLOUPPDRAG

Välj **Missions** (uppdrag) på huvudmenyn och sedan **Solo Agent** (ensam agent) på skärmen **Mission Mode** (uppdragsläge). Menyn **Mission Select** (välj uppdrag) visas. Här måste du välja vilket uppdrag du vill ge dig ut på (nya spelare börjar alltid med uppdraget Datacore), följt av **Mission Difficulty** (svårighetsgrad). Du kan bara välja en svårighetsgrad som är likadan eller lägre än den du hade på föregående uppdrag.

Läs **Mission Briefing** (uppdragsgenomgången) (eller hoppa över den genom att trycka på **A**) och gå sedan till **Mission Summary** (uppdragssammanfattningen). Här kan du påbörja uppdraget direkt eller förbereda dig genom ett besök till **Armory** (vapenlagret) för att anpassa din arsenal.

STARTA ETT SAMARBETSUPPDRAG

Välj **Missions** (uppdrag) på huvudmenyn och sedan **Co-Operative** (samarbete) på skärmen **Mission Mode** (uppdragsläge). Därefter väljer du hur du vill samarbeta med den andra agenten. Om du väljer **Local** (delad skärm på en Xbox 360[™]-konsol) eller **System Link** (lokalt nätverk), så kommer du direkt till **Mission Select** (välj uppdrag). Den spelare som startar spelet bestämmer nivå och svårighetsgrad.

Om du väljer **Xbox Live** kan du använda funktionen för online-spel med flera spelare för att hitta en lämplig kamrat innan du fortsätter till skärmen **Mission Select** (välj uppdrag).

VAPENLAGRET & VAPENPLATSER

Du kan bara gå till **Armory** (vapenlagret) innan uppdraget börjar. Ditt standardeldhandvapen är P9P, men du kan också välja att använda vapen du tagit med tillbaka från andra uppdrag. Den ammunition du har till vapnet du använder (i magasinet och totalt) visas på skärmen.

Alla vapen har en andrahands- och ibland en tredjehandsfunktion. Om du vill använda vapnets andrahandsfunktion trycker du på och släpper upp **RB**. Om du vill använda tredjehandsfunktionen håller du ned **RB** och trycker på **LT**.

Du har fyra platser tillgängliga där du kan bära vapen, men det betyder inte att du har plats för fyra separata föremål. En pistol tar till exempel upp en plats, medan prickskyttegevär och raketgevär är så otympliga att de tar upp tre platser var. Reglerna för vapenplatser gäller för både **Solo Agent** (ensam agent) och **Combat Arena** (stridsarena).

Du kan även bära med dig en pryl på ett uppdrag. Du kan byta pryl genom att gå till **Armory** (vapenlagret). Varje pryl är avsedd för ett visst sammanhang och har en initieringssekvens som måste slutföras för att du ska kunna använda den. Tryck på **Y** om du vill avbryta initieringssekvensen. Ditt val av prylar kan mycket väl påverka vilka vägar och alternativ du kan välja.

1 PLATS	P9P Magsec Magnum Psykospistol Viblade Falcon Hawk Granat Flashbang Multimina		
2 PLATSER	CMP 150 Stridssköld FAC-16 UGL Dator RCP-90 KSI-74 DEF-12 SuperDragon DW-P5		
3 PLATSER	M60 Plasmagevär Shockwave Jackal Raketgevär		
1	2	3	4

Skyddsvästar som du hittar under ett uppdrag tar inte upp någon vapenplats. Ditt skydd visas genom en vit siluett runt hälsomätaren och minskar den skada du tar av fientlig eldgivning (förutom givetvis om fienden använder pansarbrytande ammunition). Fiender som bär skyddsvästar på **Solo Agent**-uppdrag (ensam agent) tål fler skott inom det skyddade området. I **Combat Arena** (stridsarena) ger skyddsvästen samma effekt över hela kroppen.

KONTROLLER

Standardkontrollerna visas. Du kan ändra kontrollerna genom att välja **Options** (alternativ) på huvudmenyn.



*Xbox Guide: De inställningar som görs i Xbox Guide kan åsidosätta inställningar för enskilda spel. Om de ändringar du gör på Options-menyn (alternativ) inte ger någon effekt kontrollerar du att de inte är i konflikt med Xbox Guide-inställningarna.

TAKTISKA ÅTGÄRDER

TA SKYDD

En **Action Indicator** (åtgärdsindikator) visas på skärmen när du närmar dig föremål och terräng som kan användas som skydd. Tryck på **A** för att ta skydd. Använd **L** om du vill titta och sikta runt pelare (när det finns tillfälle) och **RT** om du vill skjuta. Tryck på **A** igen när du är redo att lämna skyddet.

DUCKA

Använd **L** tillsammans med **LB** om du vill kasta dig och rulla undan, så att du blir svårare att träffa. Om något skott ändå träffar dig när du kastar dig eller rullar undan tar du mer skada än vanligt.

SIKTESLÄGE

När du behöver sikta mer noga håller du ned **LT** medan du rör dig omkring. Då aktiveras **Aim-läget** (siktesläget), där det är enklare att sikta, men där du inte kan röra dig med full hastighet. Om du har något sikte på det aktuella vapnet används det. I sådant fall kan du zooma närmare genom att trycka på **LT**.

DUBBLA VAPEN

Vissa vapen, främst pistoler och k-pistar, kan du använda två i taget av om du hittar ett matchande par. Den ökade eldkraften balanseras dock av att du inte kan använda **Aim**-funktionen för att sikta, eftersom **LT** nu används för att avfira vapnet i vänster hand. Du kan även använda granater eller stridsskölden tillsammans med en pistol eller k-pist (fast då kan du inte använda andrahandsfunktionerna).

PLÖCKA UPP OCH SLÄPPA VAPEN

Gå över ett vapen för att plöcka upp det eller tömma det på ammunition. Om du inte har tillräckligt med lediga vapenplatser kan du trycka på **Y** för att byta ut ditt aktuella vapen mot ett nytt. (**Weapon Swap** (byta vapen) visas då på skärmen.) När du använder **Weapon Swap** (byta vapen) släpper du oftast vapnet automatiskt, men du kan även släppa vapen manuellt när som helst genom att trycka på **D**.

DOLDA VAPEN OCH AVVÄPNING

Ibland kan det vara klokt att stoppa undan vapnet och gå obehäpnad. Tryck på **D** om du vill dölja ett vapen (detta påverkar även hur snabbt du kan röra dig). När du är obehäpnad kan du försöka ta en motståndares vapen genom att ställa dig framför motståndaren och trycka på **RB**.

KONVERSATION

Om du träffar på någon som helt klart är obehäpnad under ett uppdrag kan det vara bäst att dölja vapnet och försöka diskutera dig vidare. Om personen vill tala med dig har du tre alternativ att välja på: bluffa, hota och charma (välj med -riktningarna). Försök bluffa personer som verkar förvirrade, hota de som ser nervösa ut och charma alla som verkar vänliga.

HÅNA

Under viktiga strider kan det hända att dina motståndare hånar dig. Du kan vända på steken och skaffa dig fördelar genom dräpande repliker. När en fiende hånat dig visas en -riktning på skärmen. Tryck på motsvarande riktning snabbt för att fälla din replik, distrahera fienden och få möjlighet att ge mycket skada.

KONTROLLERADE FALL

Du kan falla från en vånings höjd utan någon större risk. Stöten när du landar minskar tillfälligt din hastighet och ger en viss chockskada, men du återhämtar dig snabbt (du kan även få tillfällig chockskada av eld, gas och närstridsattacker). Om du faller från högre höjder kan det vara mycket farligare. Säg inte att vi inte varnat dig.

TORN

Du kan hitta torn försedda med tunga vapen på olika platser, både på land och i fordon, till exempel i svävaren. Vapen monterade i torn går att stjåla eller byta, men de största fördelarna – obegränsat med ammunition och ingen omladdningstid – gäller bara medan de är monterade i tornet.

KLÄTTRA I STEGAR

En **Action Indicator** (åtgärdsindikator) visas på skärmen när du närmar dig en stega. Tryck på för att stoppa undan eventuella vapen du bär på och sätta fötterna på stegpinnarna. Luta sedan uppåt eller nedåt för att klättra upp eller ned. Tryck på och håll ned om du vill glida ned för stegen snabbt.

ZIPLINE

En **Action Indicator** (åtgärdsindikator) visas även när du går under en zipline (åkbana). Tryck på för att använda åkbanan. Du släpper automatiskt och faller till marken när du kommer till slutet.

COMBAT ARENA (STRIDSARENA)

Strider med flera spelare i stridsarenan faller under någon av kategorierna **DeathMatch** och **DarkOps**. Du kan öppna båda kategorierna genom att välja **Combat Arena** (stridsarena) på huvudmenyn och sedan välja anslutningsläge.

Med **Local** (lokal) kan du tävla på en maskin, antingen ensam mot bots eller på delad skärm mot upp till tre andra spelare. Med **System Link** kan du tävla mot andra maskiner i ett lokalt nätverk (återigen med möjlighet till delad skärm med fyra skärmar). Med **Xbox Live** kan du tävla online.

XBOX LIVE

Spela mot vem som helst, när som helst och var som helst på Xbox Live. Bygg upp din profil (ditt gamer card). Chatta med dina kompisar. Hämta innehåll på Xbox Live Marketplace. Skicka och ta emot röst- och videomeddelanden. Anslut dig nu och gå med i revolutionen.

ANSLUTA DIG Innan du kan använda Xbox Live måste du ansluta Xbox-konsolen till Internet med en höghastighetsanslutning och registrera dig för Xbox Live-tjänsten. Du kan se om Xbox Live finns där du bor och hur du ansluter till Xbox Live genom att gå till www.xbox.com/live.

FAMILY SETTINGS Med dessa enkla, flexibla verktyg kan föräldrar bestämma vilka spel unga spelare ska få tillgång till beroende på spelets innehåll. Det finns mer information på www.xbox.com/familysettings.

Xbox Live innehåller funktionen snabbmatch, som gör att du lätt kan komma åt en **DeathMatch/DarkOps**-lobby, samt anpassad matchning där du kan göra en mer specifik sökning.

DELAD SKÄRM

Om du vill ta med en ny spelare trycker du på på en extra handkontroll. Spelarna får en standardprofil, men de kan även välja **Xbox Guide**-gästprofiler.

RANKAD MOT ORANKAD

Karriärstatistik följs bara upp i rankade matcher, där det finns färre inställningsalternativ att ändra. I orankade spel kan du spela med valfria inställningar.

RESULTATTAVLOR

Med alternativet **Leaderboards** (resultattavlor) kan du jämföra dina resultat och din statistik med andra skarpskyttar värden runt.

LAG

Varje Team (lag) innehåller karaktärer från läget för en spelare som grupperas till identiteter. Spelets ägare väljer vilka två lag som ska spela mot varandra. Olika lag kan inte ha samma identitet.

DEATHMATCH-ÖVERSIKT

DeathMatch har skapats av dataDyne Corp. Spelare tävlar på virtuella arenor med många olika vapengrupper. De högst rankade krigarna i DeathMatch hyllas som världskändisar.

SCENARIO

KILLCOUNT: Alla mot alla. Den spelare som dödar flest vinner.

TEAM KILLCOUNT: Endast för lag. Det lag som tillsammans dödar flest vinner.

CAPTURE THE FLAG: Endast för lag. Varje lag försöker erövra fiendens flagga och återvända till sin bas. Det lag som tagit flest flaggor vinner.

TERRITORIAL GAINS: Endast för lag. Lagen försöker erövra neutrala kullar och hålla dem tills de ger poäng. Det lag som tar och håller flest kullar vinner.

DARKOPS-ÖVERSIKT

DarkOps är ett spel för flera spelare som bygger på rundor. Det är långsammare och mer taktiskt krävande än DeathMatch. Spelarna måste köpa vapen varje runda med pengar de tjänat in på att döda fiender och erövra mål.

SCENARIO

ERADICATION: Endast för lag. Det sista laget med en levande gruppmedlem kvar vinner.

ONSLAUGHT: Endast för lag. Ett lag försvarar en bas med ett liv var och kan köpa vapen som vanligt. De andra lagen har bara enkla vapen, men obegränsat med liv. Det lag som håller sig i livet längst när de försvarar basen vinner.

INFECTION: Alla mot alla i två grupperingar: infekterade och oinfekterade. De flesta spelarna börjar oinfekterade, och blir infekterade först när de dör. Om de oinfekterade överlever till slutet får de poäng, om de infekterade utplånar dem får de poäng. Totalpoängen avgör vem som vinner.

SABOTAGE: Endast för lag. Nyckeln är att förstöra mål. Den grupp som förstör mest av det andra lagets egendom vinner.

Perfect Dark Zero Team

Lead Designer &
Project Lead
Chris Tilston

Producers
Richard Cousins
Lee Schuneman
Lead Software
Engineer

Karen Connell
Lead Background
Artist

Sam Jones
Lead Animation
Jon Mummery

Lead Prop Artist
John Doyle
Lead Concept Artist

Will Overton
Lead Character
Artist

Kevin Bayliss
Design, Story &
Script

Dale Murchie
Multiplayer Design
Duncan Botwood

Assistant Designer
Ross Bulfinch
Vehicles & Editor

Stewart Needham
Game Engine, Physics
& Optimisation Lead

David Thomas
Renderer & Special
Effects

Cliff Ramshaw
AI & Character
System

Lee Hutchinson
Mini-Games,
Multiplayer & Cut-
Scenes

Jens Restemeier
Networking

Mark Edmonds
Multiplayer

Dave Herod
Player Control &
Animation

Nicholas Makin
Weapons & Additional
HUD

Laurie Chaers
Audio & Localisation

James Lawrence
AI, Level Setup &
Bosses

Rod Boyd
Effects

Bjorn Madsen
Co-op

Ian Bolton
Additional AI &
Bosses

Adam Kitching
Interface & HUD

Gareth Lough
Additional
Programming

Michael Evans
Bots

Kieran D'Archambaud
Additional
Programming

Mike Vine
Chris Pigas
Tom Berry

Software Testing
Tom Hill

Characters
Ryo Agarie
Sergey Rakhmanov

Additional Thanks
Ken Lobb, Phil Spencer, Shane Kim, Peter Moore, Kiki Wolfkill, Curtis Neal, Phil Teschner,

Donnchadh Murphy
Backgrounds

Damian Sparkes
Keith Rabbette
Ross Bury

Gareth Cook
Chris Woods
David Buttress

Neill Harrison
Gavin Flint
Props

Jason Baggett
David Wootton
Animators

Gary Talbot
Matt Lewis
Daniel Carey

Additional Animation
Diarmaid Donohoe
Motion Capture

Jon Mummery
Gary Talbot
Dan Carey

Estelle Ellis
Doug Crouch
Additional Concept

Art
Phil Jackson
Additional Art

Stefan David Von
Franquemont
Andy Betts

Giorgio Grecu
Richard Morrall
Music

David Clynick
Sound FX
Jamie Hughes

Additional SFX &
Surround Mixing
Martin Penny

Dave Clynick
Art Support
Rhys Bennett

Aaron Fox
Christian Holton
Chuck Furlong

Michael Dean
Head of Software R&D
Richard Gale

ProZ R&D Direct
Kostas Anagnostou
Software R&D Leads

Jim Horne
Tom Grevth
Software R&D Team

Andrew Grieve
Ben Miller
Claude Marais

David Meen
Eike Umhauf
Nicola Bhalerao

Nikolay Stefanov
Paul Mitchell
Simona Tassinari

Stuart Hill
Tom Kuhn
Urban Lassi

Localization
Production
Andy Wilson

Manual Content
Leigh Loveday
Dale Murchie

Will Overton
Duncan Botwood
Additional Promo

Material
Jon Severn
Peter Hentze

Rare Management
Chris Stamper
Stephen Stamper

Simon Farmer
Lee Schuneman
Lee Musgrave

Mark Betteridge
Gregg Mayles
Rare Hardware &
Support

Pete Cox
Doug Crouch
Mark Green

Head of Rare Test
Huw Ward
PDZ Test Lead

Luke Munton
Rare Test Team
Jim Ellis

Gareth Stevenson
Liam Davey
Gary Phelps

Anthony Salway
Hinesh Patel
Duncan Botwood

Christian Leech
Simon Chang
Matthew Smalley

Volt Europe
Richard Edmondson
Laura Fox

VNC
Kieron Clarke
Andy Wetherell

Lead Tester
John Davies
Testers

Simon Kemp
Sultan U Haq
Andy Davies

Dave Hopley
Anthony Abuzzi
Simon Holmes

Michael Blegs
Steve Faulkner
Jason Leckie

Mike Barrett
Tom Longdon
Jagdi Sandhu

Sean Dudley
Mike Bunning
Matthew Feeney

Drew Stevens
Asim Ahmed
Keith Turner

Kelvin Moore
Andrew Preston
Paul Michael

Carl Mitchell
Daniel Coles
Edwin Davies

Steven Murphy
Nick Brookler Jones
Tim Williams

Matt Parker
Outsource Media
Voice Director

Mark Estdale
Engineer
Jeremy Taylor

Post Production
Dean Gregory
Trevor Bent

James Lynch
Voice Talent
- English

Laurence Bouvard-
Joanna Dark
Jo Wyatt-Chandra

John Guerassio- Jack
Dark
John Kay Steel-

Carrington
Togo Igawa-
Zhang Li

Naoko Mori-Mai Hem
Kristopher Milnes-
Jonathan Steinberg

Martin T Sherman
Killian
John Guerassio-

Zeigler
Kiki Wolfkill, Curtis Neal, Phil Teschner,

Don McCorkindale-Dr.
Carol
Glen Vrage- Brother
Clay

Dan Russell- Brother
Virgil
Steve Hope Wynne-

Father
Jay Benedict
Dan Russell

Rupert Farley
Tan Porter
Doug Cockle

Kayvan Novak
Brad Lavelle
Quarie Marshall

John Kay Steel
Eveline Novakovic
Duncan Botwood

Steve Malpass
Jamie Hughes
Estelle Ellis

Ben Cullum
John Silke
Rare Testing All

Male Voice Choir
Field Recording
Steve Burke

Jamie Hughes
Matthew Lee Johnston
Jerry Schroeder

Theodore Lankford
Global Product
Manager

John Dongelmans
Group Product
Manager

Peter Kingsley
Lead Marketing
Manager

Justin Kirby
Public Relations
Manager

John Martin
Software
Development Lead

Jeff Spradling
Software
Development

Engineers
Phil Bergman
Dan Weisman

Glenn Doren
User Research
Engineer

David Quiroz
User Experience
Keith Cirillo

Beth Demestrescu
Packaging Engineer
Duane Colbert

Print Design Lead
Dana Ludwig
Story Consultants

Marc Guggenheim
Eric Trautmann
Localization

Virginia Spencer
The Loc Teams in
Ireland, Japan

Korea, and Taiwan
Business
Jim Hawk

Tim Stuart
Licensing
Eric Trautmann

Nancy Fignatner
Alison Stroll
Sandy Ting

Web Site
Dave Pierot
John Peoples

Jason Carl
Jason Graf
Justin Towle

Kristen Linstead

Patrick O'Kelley, Jeff Sullivan,

Oliver Miyashita, Stacey Law, and James Coliz

• EXCELL DATA CORPORATION • VOLT • ARTSOURCE

PSS*

I 800 555 741

Österreich 0800 281 360

Belgique/België/Belgien 0800 7 9790

Danmark 80 88 40 97

Suomi/Finland 0800 1 19424

France 0800 91 52 74

Deutschland 0800 181 2968

Ελλάδα 00800 44 12 8732

Ireland 1 800 509 186

Italia 800 787614

Nederland 0800 023 3894

New Zealand 0508 555 592

Norge 800 14174

Portugal 800 844 059

España 900 94 8952

Sverige 020 79 1133

Schweiz/Suisse/Svizzera 0800 83 6667

UK 0800 587 1102

TTY**

I 800 555 743

Österreich 0800 281 361

Belgique/België/Belgien 0800 7 9791

Danmark 80 88 40 98

Suomi/Finland 0800 1 19425

France 0800 91 54 10

Deutschland 0800 181 2975

Ελλάδα 00800 44 12 8733

Ireland 1 800 509 197

Italia 800 787615

Nederland 0800 023 3895

New Zealand 0508 555 594

Norge 800 14175

Portugal 800 844 060

España 900 94 8953

Sverige 020 79 1134

Schweiz/Suisse/Svizzera 0800 83 6668

UK 0800 587 1103

* PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

* ** TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Transmissiões telefônicas de texto; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com.